

SNK



ポケットスポーツシリーズ

BIG TOURNAMENT GOLF

ビッグ トーナメント ゴルフ

TM

ネオジオポケットTM専用ソフトカセット

★本ソフトは「ネオジオポケットカラー」及び「ネオジオポケット」で遊べます。

COLOR 対応

ごあいさつ

このたびは、ネオジオポケット専用ソフトカセット「ポケットスポーツシリーズ ビッグトーナメントゴルフ」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用下さい。なお、この「取扱説明書」は大切に保管して下さい。

※取扱説明書に使用されている画面写真は全て開発中のもののため、実際の商品とは一部異なる場合がございます。予めご了承下さい。



Contents

- | | |
|-------------------|---------------------|
| 4 ● 本体各部の名称と使い方 | 17 ● 用語解説 |
| 5 ● ゲームの始め方 | 18 ● スロークレイ(1P)の遊び方 |
| 6 ● 1人でプレイモード | 19 ● ハンディキャップの遊び方 |
| 7 ● 通信プレイモード | 20 ● トリプルクラウンの遊び方 |
| 9 ● ゲームオプション | 22 ● スロークレイ(通信)の遊び方 |
| 10 ● スタッツについて | 23 ● マッチプレイの遊び方 |
| 11 ● コレクションについて | 25 ● このゲームの特別ルール |
| 12 ● ゲーム画面の見方 | 26 ● トレーディングの遊び方 |
| 14 ● ショット、パットの打ち方 | 28 ● ゴルファー紹介 |
| 16 ● ホールの進行 | 30 ● コース紹介 |

Prologue

西暦200X年、国際化の波はゴルフ界にも大きな変革をもたらしていた。各国のプロゴルフ連盟は統合され、新たに世界プロゴルフ連盟として生まれ変わった。この革命的変化は、プロゴルファーたちにも大きなチャンスをもたらした。全世界を南北アメリカ、ヨーロッパ・アフリカ、アジア・オセアニアの3ブロックに分割し、世界プロゴルフ連盟所属のゴルファーなら、どのブロックのどのトーナメントでも自由に参加・競争できるようになったのである。そしていま、才能あふれる若手や百戦錬磨のベテランたちがしのぎを削るエキサイティングなビッグトーナメントが毎週のように行われている。彼らの目標はただひとつ。「新3大トーナメント」と呼ばれる各ブロック最高峰のトーナメントに全て優勝し、トリプルクラウンを達成する事であった…。



● 本体各部の名称と使い方

レバー

ショット方向の選択(←→)
 クラブの選択(↑↓)
 フック、スライスの設定(←→)
 カーソルの移動(メニュー項目の選択)

Aボタン

ショット、パット、メニューの決定

Bボタン

メニューのキャンセル
 ※ドライブ画面でBボタン+レバーでマップスクロール

オプションボタン

ゲームの一時停止、ホールデータの表示、
 (もう一度押すと解除)

※ショットやパットの詳しい操作についてはP14~15を参照して下さい。

電源スイッチ

オプションボタン



レバー

Aボタン

Bボタン

● ゲームの始め方

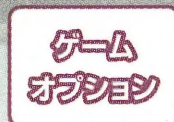
ネオジオポケット本体に「ビッグトーナメントゴルフ」のソフトカセットを差し込み電源を入れると、オープニングデモが流れた後、タイトル画面が現れます。(デモはAまたはBボタンのいずれかを押すとスキップする事が出来ます)タイトル画面でAボタンを押すとプレイモード選択画面に切り替わります。ここで、遊びたいモードをレバーで選び、Aボタンで決定して下さい。



ひとり
 1人でプレイ
 1人プレイ用のモードです。3種類のゲームモードが楽しめます。(P6参照)



つうしん
 通信プレイ
 通信ケーブル(別売)で2台のネオジオポケットをつないで対戦を行うモードです。2種類のゲームモードが楽しめます。またクラブの交換を行う事も出来ます。(P7参照)



げーむ
 オプション
 ゲームの難易度を変更したり、自分の成績やコレクションを見たり出来るモードです。(P9参照)

1人でプレイモード

ひとり よう しゆるい たの
1人プレイ用のモードです。3種類のゲームモードが楽しめます。

ストロークプレイ

好きなコースを選び、18ホールをプレイしてスコアを極めるゲームです。トリプルクラウンゲームやハンディキャップゲームの練習にもなります。(P18参照)



ハンディキャップ

3つのコースからランダムに選択される18ホールをプレイして、その成績からハンディキャップ(腕前)を算出するゲームです。(P19参照)



トリプルクラウン

強豪ゴルファーたちを相手に順位を競い、3大トーナメントの予選・決勝の2日間を戦い抜くゲームです。(P20~21参照)



通信プレイモード

通信ケーブル(別売)を使って2人で対戦やクラブの交換をする事が出来るモードです。通信プレイモードで遊ぶ場合は2台のネオジオポケット(またはネオジオポケットカラー)同士を通信ケーブルで接続し、両方の本体に「ビッグトーナメントゴルフ」のソフトカセットが正しくセットされている事を確認したら、電源スイッチをONにして、お互いに通信プレイを選択して下さい。

ストロークプレイ

好きなコースを選んで、スコアを競うゲームです。(P22参照)



マッチプレイ

1ホールごとに勝敗を決めて、トータルの勝数を競うゲームです。(P23~24参照)



トレーディング

対戦に勝つと手に入れる事が出来る「伝説のゴルフクラブ」を交換するモードです。(P26~27参照)



《注意》

通信プレイの準備がきちんとできていなかったり、ゲーム途中でケーブルを抜いたり、差し直したりすると、ゲームが正常に動作しなくなります。このような場合は、いったん両方の本体の電源スイッチを切り、もう一度通信の準備をし直して下さい。

通信プレイの特典

特典1 通信対戦に勝って「伝説のゴルフクラブ」を集めよう!

通信対戦に勝利したプレイヤーは賞品として「伝説のゴルフクラブ」がもらえます。「伝説のゴルフクラブ」は全部で16種類。全種類集めるとゲーム中で使う事が出来るようになります。ただし使うと一式無くなってしまいますので注意。その効果は自分で確かめて下さい。



(※「伝説のゴルフクラブ」は「1人でプレイ」モードでもある条件を満たせば入手できることがあります。また、通信で交換する事も出来ます。)

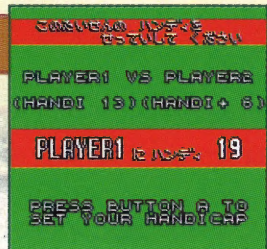
特典2 効果音を送って応援したりジャマしたりしよう!



通信対戦中、対戦相手の打順時に順番を待っている側からラッパや拍手などの効果音を送る事が出来ます。ここぞというタイミングで鳴らして、相手を翻弄したり応援したり…。使い道はいろいろです。

特典3 対戦ハンディが設定できるゾ!

実力に差のあるプレイヤー同士の間でも、ゲーム開始前に対戦ハンディを設定できるので安心して対戦できます。



ゲームオプション



ここでは、ゲームの難易度を変更したり、自分のプレイ記録や、集めた「伝説のゴルフクラブ」の確認などをする事が出来ます。

ゲームレベル

「1人でプレイ」モード(ハンディキャップを除く)の難易度を4段階に変更できます。

スタッツ

さまざまなプレイの記録を見る事が出来ます。

コレクション

通信対戦などで入手した「伝説のゴルフクラブ」のコレクション状況を確認できます。

イニシャライズ

スタッツ、コレクション、その他全てのセーブデータを初期化します。

EXIT

ゲームオプションを終了し、モード選択画面に戻ります。

※ゲームレベル、スタッツ、コレクション(「伝説のゴルフクラブ」)の内容は、全て自動的にセーブされます。

● スタッツについて



スタッツとは登録したプレイヤーの成績を表します。このモードではプレイヤーのさまざまな成績や記録を見る事が出来ます。レバーで見たい項目を選び、Aボタンで決定して下さい。表示されたページの上下に△や▽のマークが出ている時はレバー↑↓でページを切り替える事が出来ます。Bボタンを押すとスタッツのカテゴリ選択画面に戻ります。

総合記録 ●●●● すべてのカテゴリを統合したトータルの記録です。

コース別記録 ●●●●

3つのコースごとにカテゴリ化された記録です。

キャラクター別記録 ●●●●

6人のキャラクターごとにカテゴリ化された記録です。

対戦記録 ●●●● 通信対戦の記録です。

EXIT ●●●● ゲームオプションメニューに戻ります。

※通信プレイでは、記録されない項目があります。

スタッツ用語

フェアウェイキープ率

ティショットでフェアウェイをキープしている確率。ショットの正確さを表す。

パーオン率

パーオンとはパーより2打少ない打数でグリーンに乗る事。作戦の正確さを表す。

ゴルファーの略称記号

YH=ヤングヒーロー
SM=ショットメイカー
VT=ベテラン
PW=パワーゴルファー
PM=パットマスター
TC=テクニシャン

● コレクションについて

ここでは通信対戦などで集めた「伝説のゴルフクラブ」のコレクション状況を確認する事が出来ます。レバー左(反時計回り)右(時計回り)で確認したいクラブにカーソルを合わせ、Aボタンを押すと、そのクラブの詳しいデータを見る事が出来ます。Bボタンで一つ前の画面に戻る事が出来ます。



入手したクラブには色がつくぞ。



全部揃っている場合はコンプリートとセット数の表示が…

伝説のクラブデータの見方

① クラブグラフィック



② クラブの名前

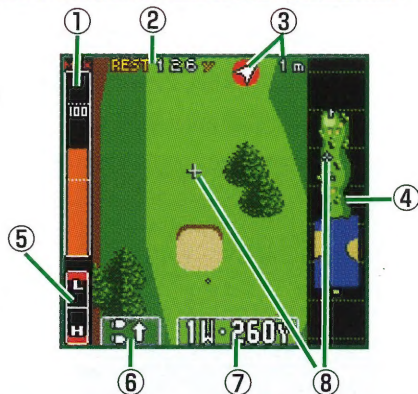
③ 飛距離

④ 所持本数

ゲーム画面の見方

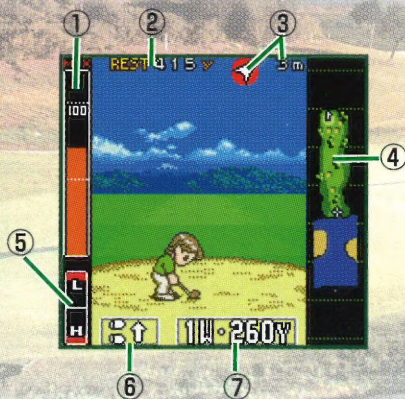
ドライブ画面

- ① パワーゲージ
- ② ピンまでの残り距離 (ヤード)
- ③ 風向きと風速
- ④ コースマップ
- ⑤ スピンゲージ
- ⑥ スタンス
- ⑦ 選択中のクラブの種類と飛距離
- ⑧ ショット方向カーソル



アドレス画面

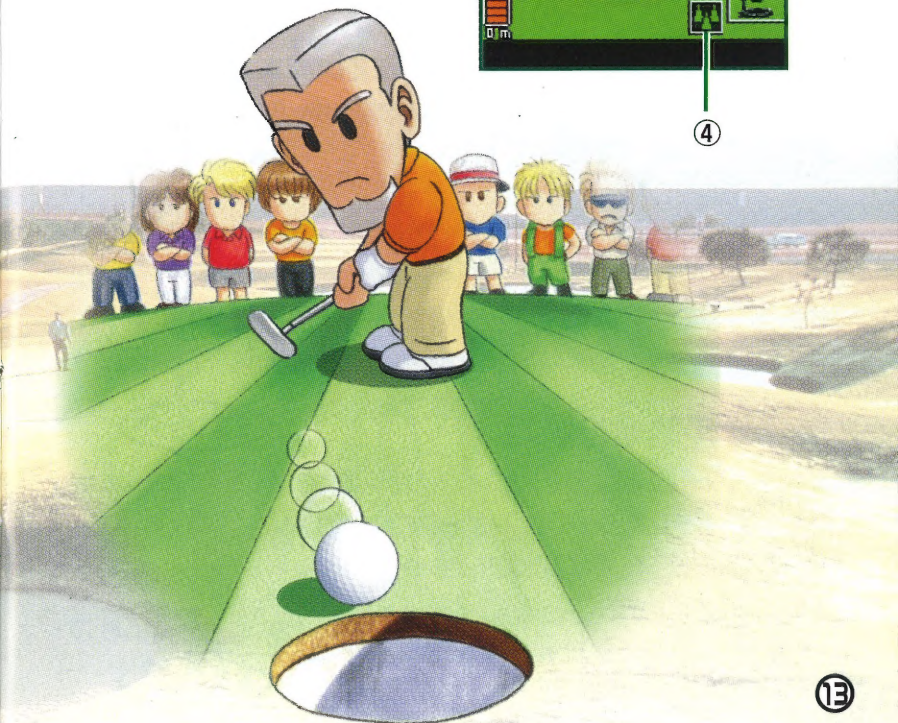
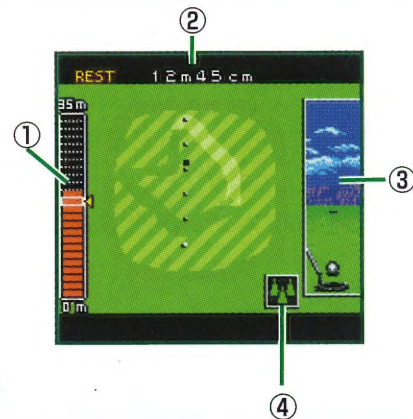
- ① パワーゲージ
- ② ピンまでの残り距離 (ヤード)
- ③ 風向きと風速
- ④ コースマップ
- ⑤ スピンゲージ
- ⑥ スタンス
- ⑦ 選択中のクラブの種類と飛距離



※ アドレス画面は必ずしもコースマップの地形状況を正確に表現しているものではありません。予めご了承ください。

パット画面

- ① パターゲージ
- ② カップまでの残り距離 (メートル、センチ)
- ③ クローズアップウィンドウ
- ④ 芝目の方向



ショットの打ち方

ドライブ画面でショット方向を決め、アドレス画面でショットパワーとボールの軌道(高低)を決めます。

①ショット方向の決定

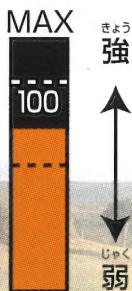
コースマップをよく見て、風向きや樹などの障害物に注意しながら、レバー左右でショット方向カーソルを操作し、Aボタンでショット方向を決定します。



※この時、Bボタン+レバーでマップをスクロールさせる事が出来ます。

②ショットパワーの決定

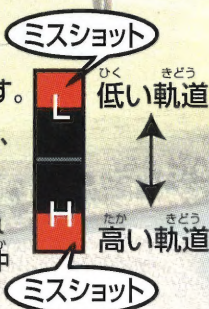
ショット方向を決定するとつぎにアドレス画面に変わります。ボールにフックまたはスライスを掛けたい場合はレバーを左右に入れてスタンスを変更して下さい。クラブは予め最適なものが自動的に選択されていますが、変更したい場合はレバー上下で変更できます。(クラブの変更はドライブ画面でも可能です)クラブとスタンスが決まったらAボタンを押してパワーゲージを起動します。もう一度押すとゲージの動きが止まり、ショットパワーが決定します。※ゲージのMAXに合わせる事が出来れば飛距離がグンと伸びます。



③ボール軌道の決定

ショットパワーが決定するとスピニングゲージが起動します。もう一度Aボタンを押してスピニングゲージの動きを止め、ボールの軌道を決めれば自動的にショット!

※スピニングゲージを上の方で止めれば低い軌道、下の方で止めれば高い軌道、赤いところで止めてしまうとミスショット、真ん中



⑭で止めれば、ナイスショットです。

ショットの応用テクニック

バックspin

【スピニングゲージを止める時にレバー↓+Aボタン】

転がらずに止まり、グリーンなどでは戻ってくる事さえあります。(ただし、フェアウェイかティグラウンドから、アイアンで打った時のみ)

ランニングボール

【スピニングゲージを止める時にレバー↑+Aボタン】

スピニングがほとんど掛からず、よく転がります。ピンへの寄せや、飛距離稼ぎに使えます。

水切りショット

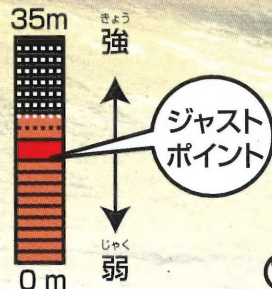
【低い軌道でランニングボール】

スピードのある低いボールは、川や池などの水面上をバウンドしながら進む事があります。うまく狙えば、ナイスリカバリーできるかも?

パッティング

レバー左右でショット方向を決めてAボタンでパターゲージを起動します。

もう一度Aボタンを押してパターゲージの動きを止めれば、パットします。ジャストポイントを狙えばちょうど良い強さで打てますが、グリーンの起伏や芝目の方向によっては多少の加減が必要です。



●ホールの進行

しんこう

1:ホール紹介

ホール全体図やグリーン^{じょうたい}の状況^{じょうき}、ホール^{なが}の長さ^{きじゆん}、基準打数^{PAR} (PAR) などのデータ^{じょうじ}が表示^{あらわ}されます。しっかりと頭^{あたま}に入れ、戦略^{せんりやく}を組みたてて下さい。また、良いスコア^だを出したホールにはスコア^{おつ}に応じたマーク^{おひょうじ}が表示^{あらわ}されるので、全ホールにマーク^{せん}がつくようにがんばりましょう。*なお、この画面はゲーム中にオプションボタン^{かめん}を押せば、いつでも表示^{ひょうじ}させる事が出来ます。



2:ティグラウンド

ティグラウンドから第1打^{だい} (ティショット) ^うを打ちます。うまくフェアウェイ^{ねら} (ショートホールではグリーン) ^を狙って下さい。



3:スルー・ザ・グリーン

グリーン^{さし}にのるか、ストロークオーバー^{さし} (P25参照) になるまでショット^つを打ちます。樹^みなどの障害物^{しょうがいぶつ}を避け、見通し^{めとお}の良い場所^よを狙いましょう。*通信対戦^{つうしんたいせん}の場合、ティショット^{たいしよつ}の順番^{じゆんぱん}に関係^{かんけい}なくカップ^{かっぷ}から遠い位置^{とほい}にボールのあるプレイヤー^あが優先^{ゆうせん}的に打ちます。



4:グリーン

ボール^{つが}がグリーン^{つか}にのったら、パター^{つか}を使ってパッティング^{つか}します。(グリーン^{つか}上ではパター^{つか}しか使えませんが、) 画面^{かめん}はグリーン^{つか}が拡大^{かくたい}されたものに切り替^かわります。



5:ホールアウト

ボール^{はい}がカップ^{はい}に入^{はい}ったら、そのホール^{しやうりやう}は終了^{しゆうりやう}です。次のホール^{つぎ}へ進^{すす}みます。



●用語解説

ようご かいせつ

◆パー

ホールの基準打数。

◆ホールインワン

第1打^{だい}が直接^{ちきよく}カップイン^{かっぷいん}する事。

◆アルバトロス

パーより3つ^{すく}少ない打数^{だすう}。通常^{つうじょう}パー5のロングホール^{らうぐほーる}を2打^にでホールアウト^{ほーるあうと}する事。

◆イーグル

パーより2つ^{すく}少ない打数^{だすう}でホールアウト^{ほーるあうと}する事。

◆バーディー

パーより1つ^{すく}少ない打数^{だすう}でホールアウト^{ほーるあうと}する事。

◆ボギー

パーより1つ^{おほ}多い打数^{だすう}でホールアウト^{ほーるあうと}する事。ダブルボギー^{だぶるぼぎー}はパーより2つ^{おほ}、トリプルボギー^{とりぷるぼぎー}はパーより3つ^{おほ}多い打数。

◆フック、スライス

ショット^{しよつ}したボール^おが左^{ひだり}に曲^まがるのがフック^{みぎ}、右^{みぎ}に曲^まがるのがスライス。

◆ウォーターハザード

コース^{ない}内の海^{うみ}、湖^{みづうみ}、池^{いけ}、川^{かわ}、その他の水路^{すいりやう}などの事。ここにボール^{はい}が入^{はい}ると通常^{つうじょう}1打^だ罰^{ばつ}で後方^{ごうほう}ドロップ^{どろっぷ}して打ち直し^{うちなお}し。

◆OB(アウト・オブ・バウンズ)

コース^{ない}外^{がい}などのプレイ禁止^{きんし}区域^{くいき}のこと。ここにボール^{はい}が入^{はい}ると1打^だ罰^{ばつ}で元の位置^{もと}から打ち直し^{うちなお}し。

◆ペナルティー

スコア^{かさん}に加算^{かさん}される罰打^{ばつだ}。

● ストロークプレイ(1P)の遊び方

好きなコースを選び、18ホールをプレイしてスコアを極めるゲームです。トリプルクラウンゲームやハンディキャップゲームの練習にもなります。何度もプレイしてベストスコアをどんどん縮めましょう。

次の手順でスタートして下さい。

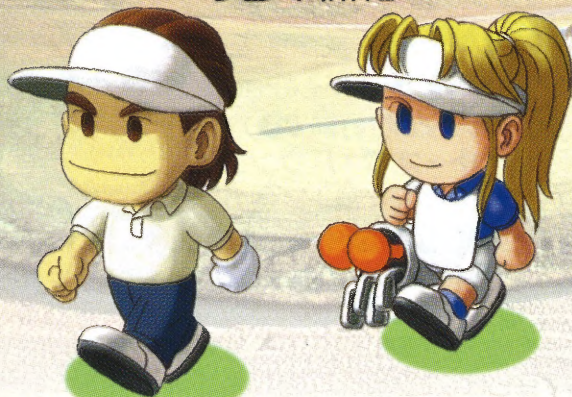
1 プレイモード選択 「1人でプレイ」を選んでAボタンで決定します。

2 ゲームモード選択 「ストロークプレイ」を選んでAボタンで決定します。

3 ゴルファー選択 6人の中から好きなゴルファーを1人選んでAボタンで決定します。

4 コース選択 3つのコースから好きなコースをひとつ選んでAボタンで決定します。

プレイ開始



● ハンディキャップの遊び方

3つのコースからランダムに選択される18ホールをプレイして、その成績からハンディキャップ(腕前)を計算するゲームです。18ホール終了後ハンディキャップが自動的に計算され画面に表示されます。

次の手順でスタートして下さい。

1 プレイモード選択 「1人でプレイ」を選んでAボタンで決定します。

2 ゲームモード選択 「ハンディキャップ」を選んでAボタンで決定します。

3 ゴルファー選択 6人の中から好きなゴルファーを1人選んでAボタンで決定します。

プレイ開始

ハンディキャップ数値の意味

ハンディキャップゲームやスタッツ(P10参照)で表示される「ハンディキャップ」とは、プレイヤーの腕前を判断する目安となる数値で、通信プレイで設定されるハンディキャップとは別の意味を持っています。数値とプレイヤーの腕前の関係は以下のとおりです。

※なお、ゲームを初めてプレイする時はハンディキャップは36に設定されています。



※このモードでは「伝説のゴルフクラブ」は使用できません。

● トリプルクラウンの遊び方

強豪ゴルファーたちを相手に順位を競い、3大トーナメントの予選・決勝の2日間を戦い抜くゲームです。全てのトーナメントに優勝すれば、トリプルクラウン達成です。

次の手順でスタートして下さい。

(なお、このモードの進行状況はオートセーブではありませんので、ゲームを途中でやめる時は注意して下さい)

- 1 **プレイモード選択** 「1人でプレイ」を選んでAボタンで決定します。
- 2 **ゲームモード選択** 「トリプルクラウン」を選んでAボタンで決定します。
- 3 **コンティニュー選択** 前回からの続きを遊ぶ場合は「CONTINUE」を、新しくゲームを始める場合は「NEW GAME」を選びます。
- 4 **ゴルファー選択** 6人の中から好きなゴルファーを1人選んでAボタンで決定します。途中でゴルファーを変える事は出来ないなので慎重に選んで下さい。(「CONTINUE」を選んだ場合は選択できません)
- 5 **コース選択** 3つのコースから好きなコースをひとつ選んでAボタンで決定します。(「CONTINUE」を選んだ場合は選択できません)

プレイ開始!!

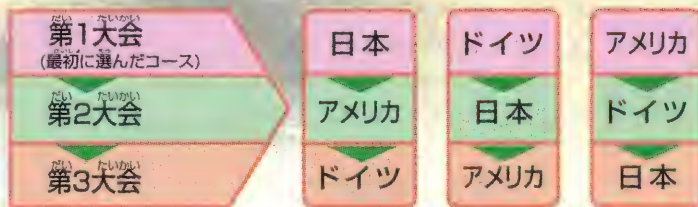
●●●トリプルクラウンモードの流れ

このモードでは、各試合でクリア条件を満たさないと次の大会には進めず、ゲームオーバーとなります。各試合をクリアすればセーブする事が出来ます。



●●●大会会場の進行

後の方の大会は予選クリア条件が厳しくなるので、苦手なコースを最初に選びましょう。



● ストロークプレイ(通信)の遊び方

好きなコースを選んで、対戦相手とスコアを競うゲームです。合計打数の少ない方が勝者です。ホール数やハンディを設定する事も出来ます。

次の手順でスタートして下さい。(通信の準備についてはP7参照)

1 プレイモード選択

お互いに「通信プレイ」を選んでAボタンで決定します。先に決定した方がプレイヤー1になります。

2 ゲームモード選択

プレイヤー1が選択します。「ストロークプレイ」を選んでAボタンで決定します。

3 ホール選択

プレイヤー1が選択します。プレイするホールの数を3種類の中から選んでAボタンで決定します。

4 ゴルファー選択

お互いに6人の中から好きなゴルファーを1人選んでAボタンで決定します。

5 コース選択

プレイヤー1が選択します。3つのコースから好きなコースをひとつ選んでAボタンで決定します。

6 ハンディキャップ設定

プレイヤー1が設定します。レバー左右でハンディキャップ値を変更し、Aボタンで決定します。(ハンディはハンディキャップゲームのデータを元に最適な数値が予め設定されています。ハンディは与えられた側が有利になります。)

プレイ開始!!

● マッチプレイ(通信)の遊び方

好きなコースを選んで、対戦相手と1ホールごとに勝敗を決して、トータルの勝ち数を競うゲームです。勝ち越しを決めた方が勝者です。ホール数やハンディを設定する事も出来ます。

次の手順でスタートして下さい。(通信の準備についてはP7参照)

1 プレイモード選択

お互いに「通信プレイ」を選んでAボタンで決定します。先に決定した方がプレイヤー1になります。

2 ゲームモード選択

プレイヤー1が選択します。「マッチプレイ」を選んでAボタンで決定します。

3 ホール選択

プレイヤー1が選択します。プレイするホールの数を3種類の中から選んでAボタンで決定します。

4 ゴルファー選択

お互いに6人の中から好きなゴルファーを1人選んでAボタンで決定します。

5 コース選択

プレイヤー1が選択します。3つのコースから好きなコースをひとつ選んでAボタンで決定します。

6 ハンディキャップ設定

プレイヤー1が設定します。レバー左右でハンディキャップ値を変更し、Aボタンで決定します。(ハンディはハンディキャップゲームのデータを元に最適な数値が予め設定されています。ハンディは与えられた側が有利になります。)

プレイ開始!!

●このゲームの特別ルール

マッチプレイのルール補足

ギブアップについて

マッチプレイ時、プレイ中のホールで相手に2打差を付けられた状態で、なおかつ自分のボールが相手より後方(カップから遠い位置)にある場合、そのホールをギブアップするかどうかの質問が表示されるので、レバーで「YES」「NO」を選択して、Aボタンで決定して下さい。

ドローミーホールについて

マッチプレイで残りのホール数と勝敗の差数(アップ数)が同じになるホールのことです(例:3UP時の16番ホール)。競り負けているプレイヤーはドローミーホールで勝たないと負け試合が決定します(引き分けでもダメ)。逆に競り勝っているプレイヤーはドローミーホールで負けなければ(引き分けでも良い)最終ホールを待たずして勝利が決定します。ドローミーホールで決着がつかなかった場合、次のホールも必ずドローミーになります。

アップドローミー

勝敗の差数が残りのホール数より1つ少ない場合の事です(例:3UP時の15番ホール)。アップドローミーで引き分けた場合、ドローミーと違って決着がつかず、次のホールがドローミーとなります。競り負けているプレイヤーが勝った場合、次のホールはアップドローミーです。

プレーオフについて

マッチプレイでは、最終ホールを終了した時点でEVENだった場合、サドンデスのプレーオフに入り、もう一度最初のホールからマッチプレイを始めます。プレーオフでは先に1勝したプレイヤーの勝利となります。

ストロークオーバー

このゲームではどのモードでも、PARの打数より3打オーバーになると強制的にギブアップとなり、そのホールをそれ以上プレイする事は出来ません。ストロークオーバーは1打罰が加算されます。

ライとクラブの関係

このゲームでは、ライ(ボールの置かれている状態)によっては選択できないクラブがあります。このライとクラブの関係はゴルフファンの性能によっても変化します。

ウォーターショット

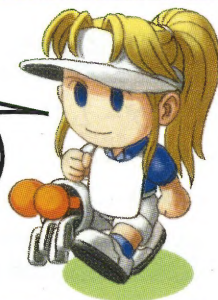
このゲームでは、ウォーターハザードにボールを打ち込んでしまっても、OBでなく、なおかつ岸に近い位置ならば、罰打無しのウォーターショットに挑戦できます。ただし、ゲージのスピードが倍になり、選択できるクラブも限られるので、大変難しいショットです。

ティグラウンドでの打ち直し

このゲームでは、ティショットを打ち損なってボールがティグラウンド外へ出なかったとき、次のショットは強制的にスタート地点に戻されます。

● トレーディングについて

対戦に勝つなどとすると手に入れる事が出来る「伝説のゴルフクラブ」を通信交換するモードです。
(通信の準備についてはP7参照)



クラブをあげる

通信相手に任意の「伝説のゴルフクラブ」を1本あげる事が出来ます。続けて何本もあげる事も出来ます。

クラブをもらう

通信相手から「伝説のゴルフクラブ」をどれか1本もらう事が出来ます。自分で欲しいクラブを選ぶことは出来ません。

やめる

交換をやめて、通信プレイのメニュー画面に戻ります。

クラブをもらう側の操作

1 プレイモード選択 「通信プレイ」を選んでAボタンで決定します。

2 ゲームモード選択 「トレーディング」を選んでAボタンで決定します。

3 トレーディングメニュー選択 「クラブをもらう」を選んでAボタンで決定します。
(通信相手が「クラブをあげる」を選んでいる時は通信待機中になります)

4 通信待機 後は待っていれば通信相手からクラブが送られてきます。

クラブをあげる側の操作

1 プレイモード選択 「通信プレイ」を選んでAボタンで決定します。

2 ゲームモード選択 「トレーディング」を選んでAボタンで決定します。

3 トレーディングメニュー選択 「クラブをあげる」を選んでAボタンで決定します。
(通信相手が「クラブをもらう」を選んでいる時は通信待機中になります)

4 クラブ選択 コレクションメニューが表示されるので、レバー左右であげたいクラブを選んでAボタンで決定します。
Bボタンを押すとトレーディングメニューに戻ります。

5 データ確認 選んだクラブのデータが表示されるので、このクラブで良ければ、「このクラブに付けている」を、クラブを変更するなら「ほかのクラブにする」を選んでAボタンを押して下さい。(Bボタンでもキャンセルできます。)

6 最終確認 「このクラブに付けている」を選んだ場合、もう一度「ほんとうによろしいですか?」と聞かれるので、良ければ「はい」を、やめるなら「やっぱりやめる」を選んで下さい。(Bボタンを押すと「やっぱり止める」になり、コレクションメニューに戻ります。)

7 交換 「はい」を選ぶと通信待機画面になり、まもなく交換成立のメッセージが表示され、他にもクラブをあげるかどうか聞かれます。続けてあげるなら「はい」を、交換を終了するなら「いいえ」を選んで下さい。(Bボタンを押すと「いいえ」になります)

● ゴルファー紹介



ヤングヒーロー



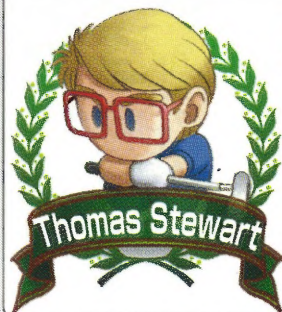
ジョージ・スパイナー

(国籍:アメリカ 年齢:26歳)

標準的能力でバランスの取れた新世代のヒーロー。欠点も無いが長所も無い。

◆初級者向き

パワー : ★★★
コントロール: ★★★
テクニク : ★★★
リカバリー : ★★★
パッティング: ★★★
フック&スライス: 4段階



テクニシャン



トーマス・スチュワート

(国籍:イギリス 年齢:30歳)

卓越したスキルで変幻自在の一打。ややパワー不足か。

◆中級者向き

パワー : ★★
コントロール: ★★★★★
テクニク : ★★★★★
リカバリー : ★★★★★
パッティング: ★★★
フック&スライス: 4段階



パワーゴルファー



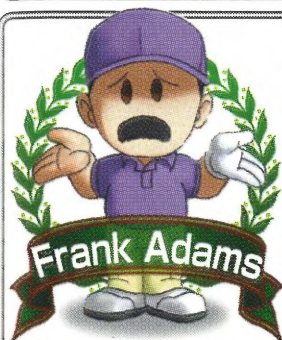
フェルナンド・アルメイダ

(国籍:ブラジル 年齢:34歳)

破壊力抜群300ヤードのスーパードライブ。しかしパワー以外は…???

◆超上級者向き

パワー : ★★★★★
コントロール: ★
テクニク : ★
リカバリー : ★
パッティング: ★
フック&スライス: 3段階



ベテラン



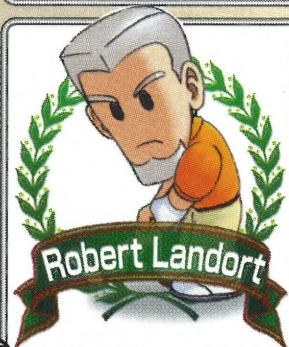
フランク・アダムス

(国籍:オーストラリア 年齢:48歳)

逆境でなお光る歴戦の古強者。パワーが無いのが弱点。

◆上級者向き

パワー : ★
コントロール: ★★
テクニク : ★★★★★
リカバリー : ★★★★★
パッティング: ★★
フック&スライス: 4段階



ショットメイカー



ロバート・ランドルト

(国籍:ドイツ 年齢:43歳)

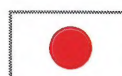
コントロール抜群!欧州の精密機械。だがラフやバンカーが苦手。

◆初級者向き

パワー : ★★★★★
コントロール: ★★★★★
テクニク : ★★
リカバリー : ★★
パッティング: ★★★★★
フック&スライス: 2段階



パットマスター



武野 豊茂 (トヨシゲ・タケノ)

(国籍:日本 年齢:31歳)

グリーンで魅せるパットの達人。自立った欠点はない。

◆上級者向き

パワー : ★★★★★
コントロール: ★★
テクニク : ★★★★★
リカバリー : ★★
パッティング: ★★★★★
フック&スライス: 3段階

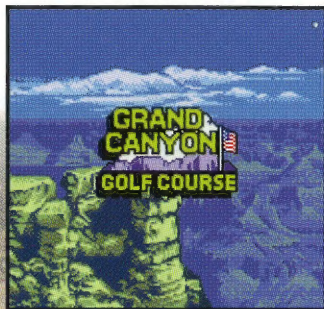


コース紹介



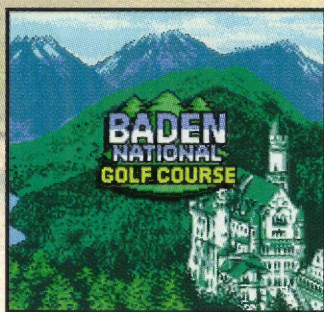
日本 フジヤマ・オリエンタル・ゴルフクラブ

富士山麓に作られたテクニカルコース。距離が短い上にフェアウェイが狭く、ボールの落とし場所に頭を使う。ボールの高低をコントロールできるテクニシャンに有利。



アメリカ グランドキャニオン・ゴルフコース

グランドキャニオンの一角に作られたこのコースはロングホールと広いフェアウェイ、バンカーが特徴。飛距離の出るロングヒッターに有利。



ドイツ バーデン・ナショナル・ゴルフコース

バーデン地方の森林地帯に作られた伝統あるウッディコース。立ち木によってピンやグリーンが直接狙えないケースが多い。技術と戦略に富んだテクニシャンに有利。

SNKサポーターズクラブ 会員募集のお知らせ!!



入会希望の方は、郵便局所定の払込取扱票に必要事項を記入のうえ、3,000円を郵便局にてお振り込みください。

口座番号	00000-0-000000	金額	3,000円
加入者名	SNK サポーターズクラブ事務局		
通信欄	郵便番号・住所・氏名・年齢・生年月日・電話番号・職業(学年)・所有しているゲーム機(複数回答可)		
払込人住所氏名	ご自分の郵便番号・住所・氏名・電話番号をお書きください。		

※ 振り込み手数料はお客さまのご負担になります。ご了承ください。

入会すると、こんな特典がもらえるよ!

入会記念グッズ

特大ウエストポーチとパスケース

会員特典

- ☆メンバーズカード
- ☆会報誌“SNKサポーターズクラブタイムズ”(年4回発送予定)
- ☆シーズンメール(暑中見舞い・年賀状)
- ☆オリジナルグッズ通信販売
- ☆「SNK開発ビル」見学ご優待



〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6
株式会社SNK SNKサポーターズクラブ事務局
お問い合わせ先 06(0000)0000 [受付時間] 10:00~17:00(土・日・祝は除く)



本製品に関するお問い合わせは、下記まで。

SNKサービスセンター

〒564-0063大阪府吹田市江坂町2-21-12

TEL.06-0000-0000

【受付時間】9:00~17:00(土・日・祝及び時間外はテブサービス)

 **SNKホームページ**

インターネットで“ネオジオポケット”の最新情報をキャッチしよう!!

<http://www.neogeo.co.jp/>

株式会社 SNK

本社 大阪府吹田市江の木町1-6

©SNK1999
NEOP00350

禁無断転載

ネオジオポケット、NEO GEO POCKET、 はSNKの商標です。
PATENTS PENDING.